

## BAB 4

### PENGUMPULAN DATA PENELITIAN

#### 4.1. Orientasi Kancan Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada dua warnet, yaitu *Farmnet Game Centre* yang berlokasi di Jl. Adipati Unus No.14 Tembalang dan *World of Winner Game Centre* yang berlokasi di Jl. Tirta Agung Raya No. 73. Penulis memilih dua warnet tersebut karena memiliki pelanggan tetap sejumlah  $\pm 50$  orang dan sudah mempunyai pengetahuan dasar mengenai bagaimana transaksi dengan sistem online. Pengetahuan dasar tersebut merupakan salah satu pertimbangan penulis untuk dapat memudahkan serta memperlancar jalannya penelitian.

Alasan lainnya adalah karena subjek dapat mengakses melalui *handphone* maupun komputer; lokasi penelitian yang dekat menghemat biaya dan waktu, penulis sudah pernah berkunjung ke lokasi tersebut sebelumnya; dan penulis sebagian sudah mengenal dekat pelanggan di lokasi.

#### 4.2. Persiapan Pengumpulan Data Penelitian

##### 4.2.1. Penyusunan Alat Ukur

##### 4.2.1.1. Skala Perilaku Pemesanan

Skala Perilaku Pemesanan pada penelitian ini terdiri dari aspek rasional, emosional, dan behavioral. Skala ini terdiri dari 12 aitem yang terbagi menjadi dua kelompok jenis aitem, yaitu sebanyak 6 aitem pertanyaan yang mendukung (*favorable*) dan sebanyak 6 aitem pertanyaan yang tidak mendukung (*unfavorable*).

Tabel 4.1. Sebaran Aitem Favorable dan Unfavorable Skala Perilaku Pemesanan

Aspek	Nomor Aitem		Jumlah Aitem Total
	Favourable	Unfavourable	
Rasional	1, 7	4, 10	4
Emosional	2, 8	5, 11	4
Behavioral	3, 9	6, 12	4
Total	6	6	12

#### 4.2.1.2. Skala Motivasi Membeli

Skala Motivasi Membeli pada penelitian ini terdiri dari aspek produk, harga, pelayanan, dan lokasi. Skala ini terdiri dari 16 aitem yang terbagi menjadi dua kelompok jenis aitem, yaitu sebanyak 8 aitem pertanyaan yang mendukung (*favorable*) dan sebanyak 8 aitem pertanyaan yang tidak mendukung (*unfavorable*).

Tabel 4.2. Sebaran Aitem Favorable dan Unfavorable Skala Motivasi Membeli

Aspek	Nomor Aitem		Jumlah Aitem Total
	Favourable	Unfavourable	
Produk	1, 9	5, 13	4
Harga	2, 10	6, 14	4
Pelayanan	3, 11	7, 15	4
Lokasi	4, 12	8, 16	4
Total	8	8	16

#### 4.2.2. Perijinan

Permohonan ijin penelitian dilakukan setelah selesai melakukan penyusunan alat ukur yang disetujui oleh dosen pembimbing. Surat perijinan penelitian diperoleh dari Fakultas Psikologi Universitas Katolik Soegijapranata Semarang, pada hari Jumat tanggal 18 Juni 2020 dengan surat penelitian No. 1065/B.7.3/FP/VI/2020 untuk diajukan kepada pemilik warnet *Farmnet Game Centre* dan kemudian selanjutnya surat penelitian No. 1069/B.7.3/FP/VI/2020 yang untuk diajukan kepada pemilik warnet *World of Winner Game Centre*. Pemilik warnet memberikan jawaban ijin secara verbal bahwa penulis boleh melakukan penelitian di warnet tersebut. Setelah melakukan penelitian, pemilik warnet memberikan surat keterangan bukti bahwa penulis telah melakukan penelitian di tempat tersebut.

#### 4.3. Pengumpulan Data Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada dua tempat warnet di Semarang, yaitu *Farmnet Game Centre* yang berlokasi di Jl. Adipati Unus No.14 Tembalang dan *World of Winner Game Centre* yang berlokasi di Jl. Tirta Agung Raya No. 73. Bukan suatu kebetulan, kondisi yang penulis alami saat ini adalah kondisi dimana sedang terjadinya wabah pandemi *virus corona (covid-19)* yang mengharuskan penulis untuk membatasi kontak fisik antar sesama masyarakat, sehingga penelitian ini dilakukan secara *online* dengan bantuan aplikasi *Google Form*.

*Google Form* ini merupakan suatu fitur dalam aplikasi *Google* yang menawarkan kemudahan dalam pengolahan survei dengan berbagai pertanyaan yang disesuaikan dengan kebutuhan penelitian. Fitur ini mampu membantu untuk mendapatkan jawaban atas pertanyaan secara cepat dan hemat, melakukan survei dengan berbagai macam cara melalui keunikan tertentu, serta mampu untuk mengolah data analisa secara terorganisir. *Google Form* ini dapat diakses melalui *handphone* ataupun komputer.

Alasan lain penulis menggunakan fitur *Google Form* karena penulis terhimpit oleh keterbatasan biaya dan waktu, kesulitan oleh keadaan kondisi dan situasi yang masih dalam batasan protokol *Social & Physical Distancing*, dan supaya menghormati subjek yang tidak terlalu ingin untuk dibebani oleh sentuhan lembaran kertas maupun alat tulis dari penulis. Adanya keterbatasan dari penulis dan dari situasi kondisi lingkungan saat ini, serta adanya keterkaitan antara penggunaan fitur *Google Form*, subjek penelitian, dan dengan media yang

sedang subjek gunakan saat itu yaitu komputer dan handphone, maka penulis membulatkan diri untuk menggunakan fitur bantuan *Google Form* ini.

Penulis datang ke lokasi sebanyak dua kali. Hari pertama, yaitu hari Kamis, 25 Juni 2020 penulis melakukan penyebaran angket dengan *Google Form* di lokasi *Farmnet Game Centre* dimulai pada pukul 14:00 WIB, dan dilanjutkan pada lokasi *World of Winner Game Centre* pukul 16:00 WIB. Pada hari yang kedua, yaitu hari Rabu, 1 Juli 2020 penulis melakukan penyebaran angket di lokasi *Farmnet Game Centre* dimulai pada pukul 10:00 WIB, dan kemudian dilanjutkan lokasi *World of Winner Game Centre* dimulai pada pukul 12:00 WIB.

Terdapat aturan khusus oleh arahan dari pemilik warnet bahwa kondisi peletakan duduk pelanggan yang bermain harus diberi selisih satu kursi komputer, sehingga tetap ada jarak antar pelanggan satu dengan pelanggan lainnya guna penerapan sistem *Social & Physical Distancing*. Dengan demikian jumlah pelanggan yang menjadi calon subjek penelitian saat itu semakin sedikit dan terbatas, maka penulis datang ke lokasi sebanyak dua kali di hari yang berbeda.

Penulis menggunakan teknik *Incidental Sampling* untuk penyebaran skala, siapa saja subjek pria maupun wanita berusia 20-30 tahun dengan status pengunjung warnet yang sudah pernah melakukan pemesanan makanan melalui aplikasi *online* yang kebetulan dijumpai pada kedua lokasi tersebut maka penulis beri sebaran skalanya. Sebelumnya penulis bertanya tentang pengalamannya melakukan pemesanan makanan melalui aplikasi *online*, kemudian secara



langsung memohon ijin kesediaan subjek untuk menjadi responden, setelah disetujui lalu penulis memberikan sebuah *code link* kepada subjek melalui media chat *WhatsApp (WA)* ataupun *Messenger Facebook* yang kemudian subjek klik *code link* tersebut untuk mengakses *Google Form* ini.

Subjek diminta untuk melonggarkan waktu antara lima sampai sepuluh menit untuk pengisian angket melalui *Google Form* tersebut. Bagi subjek yang masih sibuk dan fokus terhadap kegiatan lainnya, maka penulis memberikan kesempatan pada subjek untuk dapat mengerjakan angket tersebut pada saat waktu longgarnya, ataupun dapat untuk subjek kerjakan saat kembalinya di rumah. Bagi subjek yang telah melakukan *submit* pada angket sebaran *code link Google Form* tersebut, maka saat itu juga penulis memperoleh hasil data penelitian dari responden. Penyebaran angket menggunakan *Google Form* ini, maka subjek dapat mengisi skala dengan keadaan aman, nyaman, dan tetap higienis tanpa sentuhan lembaran maupun alat tulis yang bergantian tangan. Pada penelitian ini, total subjek yang diperoleh dari kedua warnet tersebut adalah sebanyak 55 orang. Penulis menyebarkan angket kepada pengunjung secara langsung. Skala yang sudah dikerjakan oleh responden selanjutnya diskor untuk dilakukan uji coba selanjutnya.

Pelaksanaan penelitian menggunakan *try-out* terpakai, berarti data penelitiannya sekaligus langsung dipakai untuk masuk pada tahapan uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, uji linieritas, dan uji analisis data. Pertimbangan penulis menggunakan metode *try-out* terpakai dikarenakan oleh terhimpitnya waktu dan kondisi situasi. Kelebihan dari menggunakan metode *try-out* terpakai

adalah subjek yang dipakai dalam penelitian mempunyai keadaan yang sama, namun kelemahan dari metode ini adalah aitem yang gugur dapat mempengaruhi aitem yang valid. Analisis data penelitian menggunakan program komputer *Statistical Package for Social Science (SPSS)*.

#### 4.4. Uji Coba Alat Ukur Penelitian

##### 4.4.1. Uji Validitas Alat Ukur

##### 4.4.1.1. Skala Perilaku Pemesanan

Skala perilaku pemesanan disusun berdasarkan aspek rasional, emosional, dan behavioral. Berdasarkan hasil perhitungan validitas pada skala perilaku pemesanan diperoleh hasil dari 12 aitem terdapat 10 aitem valid dan 2 aitem gugur. Koefisien aitem yang valid antara 0.404 - 0.694.

Tabel 4.3. Hasil Uji Coba Skala Perilaku Pemesanan

Aitem	Nomor Aitem		Jumlah Aitem Valid
	Favourable	Unfavourable	
Rasional	1, 7	4, 10	4
Emosional	2, 8	5, 11*	3
Behavioral	3, 9	6*, 12	3
Total Aitem Valid	6	4	10

Keterangan: (\*) Aitem gugur

#### 4.4.1.2. Skala Motivasi Membeli

Skala motivasi membeli disusun berdasarkan aspek produk, harga, layanan, dan lokasi. Berdasarkan hasil perhitungan validitas pada skala perilaku pemesanan diperoleh bahwa hasil dari 16 aitem semuanya valid dan tidak terdapat item gugur. Koefisien aitem yang valid antara 0.369 - 0.758.

#### 4.4.2. Uji Reliabilitas Alat Ukur

Hasil uji reliabilitas penelitian ini pada skala perilaku pemesanan diperoleh koefisiensi *Cronbach's Alpha* sebesar 0.723, maka alat ukur ini tergolong reliabel dan dapat digunakan dalam penelitian. Sedangkan hasil uji reliabilitas penelitian ini pada skala motivasi membeli diperoleh koefisiensi *Cronbach's Alpha* sebesar 0.871, maka alat ukur ini tergolong reliabel dan dapat digunakan dalam penelitian.

